

# 韓国麻雀連盟競技規則

---

韓国麻雀連盟

www.kml.or.kr

2019-05-21

日本語版

製作: 韓国麻雀連盟

原本: 韓国版 2019.5.21

監修: 浅見了, 梶本琢程

翻訳: Cho Sung-Won, Kang Jeon-Ho, 浅見了, 梶本琢程, 寺田庸平

License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/jp/>

## 目次

1	韓国麻雀連盟の紹介 .....	5
1.1	韓国麻雀の歴史 .....	5
1.2	韓国麻雀連盟の紹介 .....	5
1.3	韓国麻雀連盟の活動について .....	5
2	対局規則 .....	6
2.1	適用規則 .....	6
2.1.1	基本適用規則 .....	6
2.1.2	大会の性格における選択可能な規則 .....	6
2.2	進行 .....	6
2.2.1	牌の構成 .....	6
2.2.2	席と親の決め .....	6
2.2.3	山の積み .....	6
2.2.4	配牌 .....	6
2.2.5	ドラ .....	6
2.2.6	局の進行 .....	7
2.3	対局中の状況 .....	7
2.3.1	ポン .....	7
2.3.2	カン .....	7
2.3.3	チー .....	7
2.3.4	ポン、カン、チー、ロンの優先権 .....	8
2.3.5	ポン、カン、チーの制限 .....	8
2.3.6	供託点の処理 .....	8
2.4	リーチ .....	8

2.5	和了	8
2.5.1	栄和（ロンアガリ）	8
2.5.2	自摸和（ツモアガリ）	8
2.5.3	振聴	8
2.5.4	責任払い(包)	9
2.5.5	多家和	9
2.6	連荘	9
2.7	流局	9
2.7.1	流局の種類	9
2.7.2	親流れ	9
2.7.3	形式聴牌	9
2.7.4	不聴罰符	9
2.8	点数	9
2.8.1	点数の確認	9
2.8.2	点数の計算	10
2.9	同点者の処理	10
3	罰則	10
3.1	罰則の適用	10
3.2	罰点	10
3.2.1	罰点	10
3.2.2	罰点状況の処理	10
3.2.3	罰点状況の発生	10
3.3	和了放棄	10
3.3.1	和了放棄	11
3.3.2	和了放棄の処理	11

3.3.3	和了放棄の状況の発生.....	11
3.4	錯和.....	11
3.4.1	錯和/沖和.....	11
3.4.2	錯和状況の処理.....	11
3.4.3	錯和状況の発生.....	11
3.5	失格.....	11
4	役.....	12
4.1	1 翻役.....	12
4.2	幺九牌関連役.....	12
4.3	刻子関連役.....	12
4.4	順子関連役.....	12
4.5	七対子.....	12
4.6	一色関連.....	12
4.7	字牌関連役.....	12
4.8	リーチ関連役.....	12
4.9	槓関連役.....	13
4.10	特殊役.....	13
4.11	役満.....	13

## 1 韓国麻雀連盟の紹介

### 1.1 韓国麻雀の歴史

中国と交流があった朝鮮時代初期頃(15世紀から17世紀ごろ)に、中国から伝来したと伝えられていますが、それに関する詳しい資料は現在見つかりません。現在打たれている麻雀の原型が韓国に伝えられたのは、朝鮮時代末期(20世紀初め頃)に日本からと言われていいます。その当時主流だった麻雀は、日本から伝わったルールを基本として、迅速なゲーム進行のため索数牌を省いたとても簡素なものでした。

当時、韓国でも日本と同様にお金を賭け、博打として楽しんでいたため、その風潮が今日まで残ってしまい、一般的には博打という悪いイメージが深く浸透してしまっているのが現状です。

### 1.2 韓国麻雀連盟の紹介

韓国麻雀連盟は、韓国の国内における麻雀愛好グループの交流のため2006年に設立されました。国内では既存の麻雀愛好グループ間の交流とともに、今後、新しく発足する麻雀愛好グループのサポートも積極的に行っています。また、2009年からは国際的に全く知られていなかった韓国の麻雀の現況を世界に向け発信し、麻雀を通じた国際交流の促進のため世界中の雀士たちとインターネットなどを通じて積極的に交流するなどの対外活動も行っています。

### 1.3 韓国麻雀連盟の活動について

韓国における麻雀は大衆化されなかったため、国際的には全く知られていないのが現状です。韓国麻雀連盟では、韓国における麻雀の健全化と大衆化をはかりつつ、対外的には韓国での麻雀を世界に紹介するなどの活動を行っております。また、下記のような活動も行っております。

1. 麻雀の振興のためルールの普及や記録システムのサポート
2. 国内外における、麻雀関連のニュースなどの紹介
3. 国内麻雀愛好グループ間の交流促進
4. 国際大会の開催及び出場

## 2 対局規則

### 2.1 適用規則

対局では基本適用規則を使うことになる。ただし迅速な進行と対局の性格により、多少の変更も認められる。

#### 2.1.1 基本適用規則

- 半荘戦（東南戦）
- 連荘と連荘ボーナスあり
- 食いタンあり
- 重ね役満(役満複合)あり
- 責任払いあり
- 箱テンなし
- 頭ハネ
- 裏ドラ，カンドラ，カン裏ドラ
- 形式聴牌あり
- 同点者処理は初親からの順序
- 赤ドラなし

#### 2.1.2 大会の性格における選択可能な規則

- アガリ連荘の可否
- 時間制限の可否

## 2.2 進行

#### 2.2.1 牌の構成

- 風牌: 東、南、西、北の4種の風牌
- 三元牌: 白、發、中の3種の三元牌
- 数牌: 1から9までのソーズ、マンス、ピンスで構成

#### 2.2.2 席と親の決め

- ① 東、南、西、北の牌を混ぜて一つずつ選び、順に席に座る。
- ② 東の席に座った対局者がサイを振る。
- ③ サイの目が当たった対局者がもう一度サイを振って、その目に当たった対局者が初親になる。

#### 2.2.3 山の積み

- 手積みテーブル: テーブルにある牌を十分に混ぜて自分の前に17個ずつ二つの段に積む。
- 電動テーブル: ボタンを押して牌を全部入れ込んで、またボタンを押せば自動で積まれた山が上がって来る。この場合手札のコーツをそのまま入れ込めば牌が混ぜず上がってくる時があるので、テーブルの中に入れ込むときは牌を混ぜて入れ込むのが勧められる。

#### 2.2.4 配牌

親がサイを振って割れ目と王牌を決めた後、13枚の牌を取る。ただし、親ははじめのツモ牌を含めて14枚を取る。

#### 2.2.5 ドラ

ドラは王牌の左端から3番目の牌を裏返して表示する。ドラ表示牌の次の牌がドラ扱

いとなる。エラーにより他の牌を裏返した場合、元に戻し既存の表示牌を裏返す。

#### 2.2.6 局の進行

- ① 親の初打牌から局が始まる。以後は牌をツモって捨てる過程を繰り返す。
- ② 対局者が捨て牌する前に牌山に触れてはならない。ポン、カンの発声を確認してからツモを行う。
- ③ 打牌は河に牌が当たった時点とする。牌が河に当たったら二度と手牌に戻すことができない。またツモ和、カンなどの行為もできない。

## 2.3 対局中の状況

#### 2.3.1 ポン

同一牌を2枚持っている時、対局者が同一牌を捨てたらポンと発声し、その牌を持つてくることができる。ポンの順序は以下の通りである。

- ① ポンが出来る牌を確認してポンと発声する。
- ② 手牌の同じ牌2枚を公開して手牌から牌を1枚捨てる。
- ③ ポンした牌を加えて右側の下端に公開する。

#### 2.3.2 カン

同一牌を4枚持っているとき、あるいは暗刻を持っているとき対局者が同一牌1枚を捨てたとき、もしくは明刻の牌をツモしたとき、カンができる。ただしポンやチーのすぐ後のカンは制限するが、カンのすぐ後はできる。

##### 2.3.2.1 暗カン

- ① カンと宣言して同一牌4枚を公開する。
- ② 両方の端の牌を裏返して暗カン表示をして右側の下端に置く。
- ③ カンドラ表示牌を裏返す。
- ④ リンシャン牌をツモる。
- ⑤ 手牌から不要牌を捨てる。

##### 2.3.2.2 大明カン

- ① カンが出来る牌を確認してカンと発声する。
- ② 手牌の同じ牌3枚を公開する。
- ③ カンドラ表示牌を裏返す。
- ④ リンシャン牌をツモる。
- ⑤ 手牌から不要牌を捨てる。
- ⑥ 拾ってきた牌を横にして3枚の中に挟んで右側の下端に公開する。

##### 2.3.2.3 小明カン

- ① ポンした牌と同じ牌であることを確認してカンと発声する。
- ② 明刻の上にその牌を重ねる。
- ③ カンドラ表示牌を裏返す。
- ④ リンシャン牌をツモる。
- ⑤ 手牌から不要牌を捨てる。

#### 2.3.3 チー

上家の捨て牌を持ってきて順子を作ることが出来る。順序は以下の通りである。

- ① 上家の捨て牌に対してポン2、カン2、ロンの宣言無しを確認してチーと発声する。
- ② ターツを公開して手牌から牌を捨てる。
- ③ そのターツと上家の捨て牌を加えて右側の下端に公開する。

#### 2.3.4 ポン、カン、チー、ロンの優先権

- ① 打牌以後、同時に発声が行われた場合、チーよりはポンとカンに優先権があるがその後は発声優先にする。ただしロンは常に優先権を持つ。
- ② 二人以上がロン発声を行った場合、同時に発声されなかった時は後に行われた発声の和了は無効とする。

#### 2.3.5 ポン、カン、チーの制限

- ① 海底牌をツモした対局者の捨て牌はチー、ポン、カンできない。
- ② 食い変えは認めない。(捨てたらアガリ放棄)
  - － スジ 食い変え：九をチーした場合、六は捨てられない。
  - － 現物 食い変え：六をポンした場合、六は捨てられない。

#### 2.3.6 供託点の処理

- ① 供託点が発生した場合、以降の初和了者が供託点を取る。
- ② 終局になったら、供託点は1着が取る。

## 2.4 リーチ

- ① 門前状態で宣言できる。
- ② リーチと発声した後、リーチ棒を卓の中央に置き、河に牌を横向きに捨てる。
- ③ フリテンでもリーチはできる。
- ④ ノーテンでもリーチはできるが、流局になったら錯和とする。
- ⑤ リーチ棒は流局になったら次に和了した競技者が取得する。終局になったら1着が取得する。
- ⑥ リーチ後のツモ牌で暗カン出来る。ただし待ち牌が変わってはならない。送りカンも出来ない。
- ⑦ リーチ宣言以降に錯和があったら、リーチ棒は返還する。

## 2.5 和了

#### 2.5.1 栄和（ロンアガリ）

- ① 聴牌の状況で対局者がアガリ牌を捨てた場合、“ロン”と発声してロンアガリを宣言できる。ロンアガリがあった場合、アガリ牌を捨てた対局者がその翻に当たる点数を支払う。

#### 2.5.2 自摸和（ツモアガリ）

- ① 聴牌の状況でツモ牌でアガリ状態になったら“ツモ”と発声してツモアガリを宣言できる。
- ② ツモ牌を手牌の中に入れてから倒牌した場合(アガリ牌が他家が分からない場合)、待ち形態によって成立する役や符数計算は全部認めない。

#### 2.5.3 振聴

- ① 一般的なフリテン：自分の河にアガリ牌がある場合、ロンアガリできない。
- ② 一時的なフリテン：他家の捨て牌でのアガリを見逃した場合、自分の次のツモ番までロンアガリできない。
- ③ リーチの状況でフリテン：リーチ以降、アガリ牌を見逃した場合、ロンアガリできない。



#### 2.5.4 責任払い(包)

以下の役満の和了があった場合、ツモアガリなら責任払いに当たる対局者がすべて支払う。ロンアガリなら振り込んだ対局者と責任払いに当たる対局者が半分づつ支払う。

- ① 大三元：或る対局者が二つの三元牌を同時に鳴いているとき、残り1種の三元牌を捨て、ポン、カンされて大三元を確定させた場合。
- ② 大四喜：或る対局者が三つの風牌を同時に鳴いているとき、残り1種の風牌を捨て、ポン、カンされて大四喜を確定させた場合。
- ③ 四槓子：3回のミンカンの後に生牌を捨てて四つ目のカンをされ四槓子を確定させた場合。

#### 2.5.5 多家和

頭ハネルールである。

- ① 頭ハネ：二人が同時にロンを宣言した場合、打牌した対局者から順番に近いプレーヤーだけアガリとなる。

## 2.6 連荘

- ① 親が和了した場合や流局のとき、あるいは親が聴牌であった場合、その局は連荘となる。
- ② 子が和了した場合、あるいは流局のとき親が聴牌でなかったら輪荘になる。
- ③ 連荘になったら、親は1回当たり100点棒で連荘の回数を表示して、その局に和了した対局者は連荘回数当たり300点づつ加算される。但し錯和は局の連荘と認めない。
- ④ オーラスの親が和了した時点で1着ではない場合、連荘を続けなければならない。1着になったら連荘の可否を決定できる。

## 2.7 流局

#### 2.7.1 流局の種類

- ① 荒牌平局

#### 2.7.2 親流れ

- ① 荒牌平局となった場合、親が聴牌しなかった場合
- ② アガリ連荘を適用する場合、親が和了しなかった場合
- ③ 以上の場合になればオーラスではゲームが終わる。

#### 2.7.3 形式聴牌

役がなくて聴牌の形だけ構えることで、流局の場合聴牌で認める。

#### 2.7.4 不聴罰符

荒牌平局となった場合、ノーテンである対局者は点棒を支払う。罰符の点棒はノーテンである対局者が合計3000点の罰符の点棒を支払って、聴牌した対局者たちが同じに分けて受け取る。

## 2.8 点数

#### 2.8.1 点数の確認

点数は競技者が確認を望む場合、すべての対局者が計算する義務がある。ただし迅速な進行のため、南場が始まる時、南4局が始まる前に確認することを薦める。

子							親								
翻符	3	4	5	6	7 満貫	13~14 三倍満	翻符	3	4	5	6	7 満貫	13~14 三倍満		
20	700	1300	2600	5200	8000	24000	20	1000	2000	3900	7700	12000	36000		
	200	400	700	1300	2000	6000		30	400	700	1300	2600	4000	12000	
	400	700	1300	2600	4000	12000									
30	1000	2000	3900	7700			30		1500	2900	5800	11600			
	300	500	1000	2000	8~9 跳満	15~ 満貫		40	500	1000	2000	3900	8~9 跳満	15~ 満貫	
	500	1000	2000	3900											
40	1300	2600	5200	満貫	12000	32000	40		2000	3900	7700	満貫	18000	48000	
	400	700	1300		3000	8000		50	700	1300	2600		6000	16000	
	700	1300	2600		6000	16000									
50	1600	3200	6400		10~12 倍満		50		2400	4800	9600		10~12 倍満		
	400	800	1600					800	1600	3200					
	800	1600	3200												
60	2000	3900	7700		16000		60	2900	5800	11600	24000				
	500	1000	2000		4000			1000	2000	3900	8000				
	1000	2000	3900		8000										
70	2300	4500	満貫				70	3400	6800	満貫					
	600	1200						1200	2300						
	1200	2300													

## 2.8.2 点数の計算

- ① 3万点を持って始め、終了時には以下の通りに計算する。  
(持ち点 - 30000) / 1000 + 順位点(ウマ)
- ② 順位点は1位+20点、2位+10点、3位-10点、4位-20点とする。

## 2.9 同点者の処理

終局のとき同点者がいた場合

- ① 初親から近い方から高い順位と馬を与える。

## 3 罰則

### 3.1 罰則の適用

罰則の認定時点は親の1番目の打牌の後から誰かの和了、或いは流局になった時点までとする。また、和了と同時に錯和があった場合、錯和は無視して和了だけを認める。

### 3.2 罰点

#### 3.2.1 罰点

罰点の状況は局の進行に大きく影響を及ぼさない程のミスが行われた場合に当たる。

#### 3.2.2 罰点状況の処理

ミスを犯した対局者が1000点を供託する。

#### 3.2.3 罰点状況の発生

- ① ポン、チー、カンの発声を間違った場合。

### 3.3 和了放棄

### 3.3.1 和了放棄

ミスが本人だけに影響を及ぼす場合に当たる。

### 3.3.2 和了放棄の処理

当該対局者はポン、チー、カン、和了、および流し満貫が出来ない流局になった場合、聴牌を無効にする。和了放棄の状況では ポン、チー、カン、和了(ロン、ツモ)した時、錯和とする。ただしリーチした時、和了放棄になったら聴牌を無効にするが、ノーテンリーチの錯和は適用されない。

### 3.3.3 和了放棄の状況の発生

- ① 間違ったポン、カン、チーの場合
  - － 発声だけ間違った場合は和了放棄の状況に見なさない。
  - － ポン、カン、チーは手札を公開した後河の牌を持ってきた時点で成立。
- ② 多牌、少牌
- ③ 食い変えをした場合
- ④ リーチ、ロンの発声を間違った場合

## 3.4 錯和

### 3.4.1 錯和/沖和

対局者がその局に対して重大な影響を及ぼすミスをして、正常に局が進められない場合に適用する。

### 3.4.2 錯和状況の処理

錯和を犯した対局者は記録しておいて、ゲームが終わった後で点数から10点を引く。該当の局は取り消して改めて行う。該当の局で供託された罰点とリーチの供託点は該当の対局者に返す。

### 3.4.3 錯和状況の発生

- ① 牌山を崩して牌が5枚以上見えてしまった場合
  - － 累積ルール: その局で1人が1枚ずつ合計5枚の牌を見せた場合、錯和とする
- ② 役無しで和了した場合
- ③ 他家の手牌を見る行為
- ④ ノーテンリーチで流局になった場合
- ⑤ フリテンのとき、ロンと発声して倒牌した場合
- ⑥ 他家の手牌を見せた場合
- ⑦ リーチ後の暗カンをして、手牌のメンツ構成が変わる場合

## 3.5 失格

失格した場合、当該対局者はこれ以上対局に参加できない。失格に当たる行為は以下とする。

- ① ツモ、ポン、カン、チーなどルールにある方法以外の方法で牌を持ってきた場合
- ② サインや通しをして特定牌を求める行為
- ③ 一般的な礼に外れる悪口などの行為をした場合
- ④ それ以外に進行要員の判断によって不定行為と認定された場合

## 4 役

### 4.1 1 翻役

- ① 立直 [1翻] [門前]
- ② 役牌 [1翻] [連風なら2翻]
- ③ 斷幺九[1翻] [食いたん有り無しは選択]
- ④ 平和 [1翻] [門前、両面待ち、役牌の雀頭は認めない]
- ⑤ 門前清白摸和[1翻] [門前]
- ⑥ 一発 [1翻]
- ⑦ 一盃口 [1翻] [門前]
- ⑧ 海底撈月 [1翻]
- ⑨ 河底撈魚 [1翻]
- ⑩ 嶺上開花 [1翻]
- ⑪ 搶槓 [1翻]

### 4.2 幺九牌関連役

- ① 混全帯幺九 [2翻/1翻]
- ② 純全帯幺九 [3翻/2翻]
- ③ 混老頭 [2翻]

### 4.3 刻子関連役

- ① 対々和 [2翻]
- ② 三暗刻 [2翻]
- ③ 三色同刻 [2翻]

### 4.4 順子関連役

- ① 一気通貫 [2翻/1翻]
- ② 三色同順 [2翻/1翻]
- ③ 二盃口[3翻] [門前]

### 4.5 七対子

- ① 七対子[2翻] [4枚使いは不可]

### 4.6 一色関連

- ① 混一色 [3翻/2翻]
- ② 清一色 [6翻/5翻]

### 4.7 字牌関連役

- ① 小三元 [2翻]

### 4.8 リーチ関連役

- ① ダブルリーチ [2翻]

## 4.9 槓関連役

- ① 三槓子 [2翻]

## 4.10 特殊役

- ① 流し満貫 [満貫] [和了役であり、頭ハネの場合、最後の打牌者の下家から優先権がある]

## 4.11 役満

- ① 清老頭 [役満(13翻)]
- ② 字一色 [役満(13翻)]
- ③ 緑一色 [役満(13翻)] [発が無くても認める]
- ④ 大三元 [役満(13翻)]
- ⑤ 小四喜 [役満(13翻)]
- ⑥ 天和 [役満(13翻)]
- ⑦ 地和 [役満(13翻)]
- ⑧ 人和 [役満(13翻)] [一巡目に自分の初ツモ以前にロン]
- ⑨ 四槓子 [役満(13翻)]
- ⑩ 四暗刻 [役満(13翻)]
- ⑪ 国士無双 [役満(13翻)]
- ⑫ 九蓮宝燈 [役満(13翻)] [門前。萬筒索全て認める。]
- ⑬ 大四喜 [役満(13翻)]
- ⑭ 大車輪 [役満(13翻)] [萬筒索全て認める]